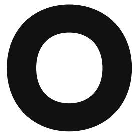




Interfaces visuais



lá, seja bem vind@! Neste texto vamos falar um pouco mais sobre interfaces visuais. Antes de começarmos, você se lembra o que esse termo significa? Tire um minutinho para relembrar o contexto. Lembrou? Então vamos para o texto! Boa leitura.

Como você já deve ter notado, nem todos os jogos apresentam uma narrativa. Pelo menos não uma narrativa consistente com começo, meio e fim. Mas todos eles permitem que o usuário crie uma narrativa a partir dos elementos que estão disponíveis em seu visual. Falando de imagens digitais, cita-se ainda que "As imagens digitais (sejam fotografias, vídeos ou outras) permitem grande detalhamento de representação de texturas, cores e formas, ainda que não se possa tocá-las" (SAMPEDRO, 2016, p. 80).

Pensando nisso, alguns itens são utilizados como metáforas para passar ideias mais rapidamente aos usuários, como buracos, espinhos, representações de fogo, entre outros. Esses são itens citados são repulsivos, que o jogador tende a não querer se aproximar. Outras metáforas são, asas, flores, representações de comidas, que costumam ser itens atrativos e que fazem o usuário ter interesse em se aproximar. Isso parece não ser uma coisa que as pessoas pensam muito, na hora de criar os jogos, mas como passar as ideias corretas aos jogadores, pode ser um desafio.

Tanto os personagens quanto objetos devem complementar o cenário do jogo, no entanto cada um tem suas próprias características, maneirismos, roupas, adereços e características, e tudo isso deve ser levado e consideração na hora de criar.

Para utilizá-los nos jogos é interessante que se busque referências anteriores que possam ajudar nessas representações e mesmo trazer i[illegible] de representações. Repertório sempre é interessante quando criamos alguma coisa, então lembre-se sempre de procurar por referências do que você precisa criar (seja visual, sonora, ideias de controles, entre outras).

Para os personagens é importante que o papel dele da história seja definido em cada momento. Alguns personagens precisam inicialmente parecer que são mocinhos para se revelar vilões posteriormente, não há problema com isso, o importante é que o papel dele para aquele momento do jogo seja apresentado. Por exemplo, imagine que em um jogo tem um personagem que precisa ser salvo pelo jogador, neste momento o papel dele é de alguém que precisa ser salvo, então é interessante que isso fique claro, mesmo que posteriormente ele seja o vilão do jogo. E para isso o visual é uma ferramenta bastante importante.

Alguns personagens podem ser retratados por meio de convenções visuais, mas grifa-se que essas representações não se apresentam em todos os personagens e pode ser subvertida de diversas maneiras em função da narrativa e estética do jogo.

Em personagens acolhedores é comum que características de fofura, aconchego, maciez estejam presentes, isso pode se dar por diversas formas também como o uso de roupas fofas e atitudes convidativas, outro aspecto, são as formas arredondadas e curvilíneas, que costumam induzir mais a essas sensações. Personagens considerados “fofos” muitas vezes apresentam proporções corporais de bebês ou crianças, onde a cabeça é maior, corpo é mais ovalado e os olhos são grandes e brilhantes.

O visual desses personagens também é atrelado a suas atitudes e expressões de carinho e afeto. No entanto, é importante dizer que não existe um molde fixo, é mais um conjunto de características que contribuem para a criação dos personagens, itens e cenários e que podem ser subvertidas em

função das narrativas. Outro exemplo é quando os inimigos apresentam traços nesse estilo e o jogador é levado a acreditar que ele é [illegible]oso, quando se aproxima percebe que ele causa danos.

Perceba que o visual está diretamente ligado às narrativas e a intenção de cada personagem dentro dela.

Esse tipo de característica também vale para adereços, itens e lugares espalhados pelo jogo, remetendo a coisas positivas quando o game designer quer induzir o jogador a se aproximar daquela situação. Locais mais atrativos, como a representação de vilarejos calmos, vales com rios e pássaros cantando, serão mais atrativos e provocarão mais a sensação de calma no jogador (mesmo que essa seja subvertida logo em seguida). São locais interessantes para itens de cura, alimentação e cuidados do personagem.

Lembre-se: o visual é construído por elementos que comunicam diferentes ideias, então vários elementos podem ser inseridos aqui para reforçar essa ideia de calma e acolhimento.

Quando falamos de elementos mais hostis ou aversivos, a lógica é a mesma. Personagens hostis tendem a demonstrar sensação de perigo, seja por seus adereços, armas, a posição que é mostrado ao jogador (aqui cita-se também o “tamanho relativo”). Essa combinação de coisas pode causar aversão ou sensação de perigo ao jogador.

Outros elementos que podem causar aversão e que podem ser utilizados de formas diferentes, são elementos pouco definidos, como névoas, onde o jogador não sabe se há algum elemento que o prejudique caso ele adentre a névoa ou essa é tóxica de alguma forma (isso pode ser mostrado na barra de vida que começa a diminuir); personagens camuflados ou escondidos em situações onde a sensação de desconforto e apreensão podem ser induzidas ao jogador, por não saber que há naquele local; ambientes que mostram água com outras cores, o que provoca no jogador a dúvida se vale a pena entrar ou não naquela água. Enfim, elementos dúbios podem causar certa confusão e

provocar sensações de ansiedade e questionamento. Lembrando que nem todos os usuários reagem da mesma forma.

Alguns dos recursos visuais mais utilizados para personagens inimigos do jogador são: armas, adereços que remetam a pontas, lanças, fogo, lâminas e outras coisas que podem dar a ideia de que podem causar ferimentos.

Esses personagens também podem ser representados com recursos ou roupas que podem ocultá-los ou disfarçá-los (provocando a sensação de confusão). Vestimentas e armaduras que engrandecem o corpo dos personagens ou retratá-los com corpos maiores, pode fornecer uma sensação de medo de enfrentar um personagem muito grande ou armado de forma diferente. As armaduras grandes também são comumente usadas para representar personagens que tem força física (para passar visualmente a ideia de força).

Novamente grifa-se que não há um molde fixo, além disso, todas as características podem ser subvertidas, no entanto, se bem trabalhadas essas características visuais contribuem para trazer mais camadas de significado ao visual do jogo e aprimorar a experiência dos jogadores.

Nos ambientes a iluminação também é um item muito importante, uma vez que ela pode estabelecer o clima do ambiente de maneira relativamente fácil. O clima do ambiente também é entendido como o “humor do ambiente” ou “humor da cena”, por exemplo: um dia ensolarado é mais propício para um ambiente mais calmo, com crianças brincando, mas também serve para mostrar um deserto escaldante; enquanto um ambiente noturno pode ser mais propício para uma festa cheia de luzes e enfeites, ou um clima de terror. Tudo depende do contexto, mas a luz tem uma presença fundamental no clima dos cenários mostrados nos jogos.

As convenções visuais, ajudam a traduzir ao jogador a função daquele personagem na narrativa, elas são um tipo de metáfora para construção visual e ajudam a traduzir ao jogador essas sensações.

Assim, quando você for trabalhar com um personagem, cenário ou item de jogo, lembre-se da função dele, mas também de como ele [illegible] ser entendido, se necessário, deixe pistas ou situações que obriguem o jogador a utilizar aquele item, interagir com aquele personagem ou ir para aquele local.

Atividade Extra

Como atividade extra, indica-se o documentário “Indie game: the movie”. É um documentário sobre produtores de três jogos independentes: Super Meet boy, FEZ e Braid.

Link do trailer:

https://www.youtube.com/watch?v=Mxbs3a2Jf70&ab_channel=IndieGameTheMovie

Referência Bibliográfica

SAMPEDRO, Paula Poiet. **Estudos da Linguagem Audiovisual em Animações Estereoscópicas: Análise da Representação Tridimensional nas Narrativas**, 174 f. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som), Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2016.

Ir para exercício